

# オタクの言説

——外部との「緊張感」を考えるために——

渡 邊 秀 司

## 〔抄 録〕

本稿はオタクと自ら意識する人たちについて考察をおこなうものである。現状さまざまなオタク論があり、本稿では代表的な論者である大澤真幸、大塚英志、東浩紀のそれを整理し、それらが「大きな物語」という概念に関わる議論である事を述べた。そのうえで、オタクを考えるためには個別的なデータの収集が重要であるとして、インタビュー調査の内容を述べた。オタクと自認しオタクアイデンティティを獲得した人がオタクであるという田川隆博の見解を評価しつつ、オタクと自認する人とそれ以外の他者との緊張感が、オタクを考える上では重要なのではないかと結論づけた。オタクはオタクという特殊な人種ではない。オタクとは現代社会で爛熟した文化を享受する「普通の人」たちであり、オタクを考えることは現代社会を考えることにもつながるのである。

キーワード オタク、オタク論、アイデンティティ、他者、緊張感

## は じ め に

80年代に、当時オタクとカテゴライズされてしまう人たちにとって、苦い思い出となる事件があった。1988年から89年にかけて、東京都北西部から埼玉県南西部において発生した連続少女誘拐事件である。その犯人である宮崎勤という青年がビデオ愛好者であり、大量のビデオと万年床の彼の部屋がTVで放映された。結果として、オタクが社会の中で負のイメージを持たれるようになった。岡田斗司夫はこの事件について、オタクの犯罪という一方的な断罪によって、オタクは「家にずっとこもって外に出ない人たち」とされて、結果として「アニメやマンガ、ゲーム好きなやつ」は「ずっと家にいて人付き合いの悪いやつ」という誤解されたイメージが広がるにいたったと言う<sup>(1)</sup>。この事件についてはさまざまな論説があるが、本稿はその分析をするものではない。ただ、この事件によってオタクに関する負のイメージが社

会に広まったことは確かである。以後、オタクとカテゴライズされるようになることに対して、当時オタクといわれる可能性のある人たちは、慎重な態度をとらざるをえなくなったのではないだろうか。

先程述べたようなイメージだけが先行してオタクについて語られることは、現在ではすくなくなくなってきている。岡田はオタクについて自らを含めた「オレは〇〇が好きなんだよ。どうせ、フツのヤツらにはわかんねえだろうけどさ」という優越感と劣等感が入り混じった気分を持つ「初代オタク世代」は急激に減り、オタクであること、オタク作品を楽しむことが社会的な差別を伴うものではなくなってきたという<sup>(2)</sup>。また、「クール・ジャパン」というアニメ・マンガ・ゲームを利用した文化政策も 2000 年代以降行われている。オタク集団から見てそれ以外の社会の人たちが、オタク文化を利用価値のあるものと考えているということなのだろう。もうひとつ事例をあげるなら、現在オタクが作成する同人誌の即売会として、夏と冬に有明の東京国際展示場で行われるコミックマーケット（通称コミケット）が代表的なものとしてある。コミックマーケット準備会の報告によると、コミックマーケットの参加者総数は、第 1 回参加者が 700 名で、90 年代から徐々に拡大し最大参加者数 55 万人にいたる大イベントである<sup>(3)</sup>。これは推測でしかないが、岡田が言うようなオタクということに対して劣等感と優越感の入り混じった感情を持つ人たちだけではなく、オタクに関わる文化そのものが一つの市場として、社会的な意味を持つようになるのと、コミックマーケットの参加者数の推移は連動しているのではないだろうか。2000 年代以降のオタクは「オタク文化」と称されるさまざまなコンテンツの消費者として位置づけられているように思える。このような事例に基づいて考えれば、オタクは社会に認知され理解されているということも可能であろう。

しかし、オタクと称される人たちが形成するオタク集団と、それ以外の社会との間にはいまでも一種の「緊張感」があると考えている。筆者はオタク集団と社会とのかかわりについて関心があり、その調査の一環としてオタクと自らを意識する男女 14 名にインタビューを行った。そのインタビューではいくつか興味深い話をうかがうことができた。インタビューの内容が代表性を持つということはないが、オタクについての言説に対して、多少なりとも意義のある内容を提示できるだろう。ここではまず現在まで語られてきたオタク論について整理をする。そして、インタビューで得た知見をまとめ、オタク集団をどのように考えるのかをみていくための指針を示したい。

## 1. オタク論—現代に深く関わるオタク

オタク論について整理するといっても、その考察は多岐にわたる。文化論から精神分析、社会学やルポの類まで数は多い。さらにオタクと総称される人たちの中に、その人たちが深くコミットメントするジャンルというものが存在する。アニメ、マンガ、ゲームといった最近注目

されるようになったものから、鉄道、SF、歴史、旅、芸術一般もオタクとされる人たちのコミットメントするジャンルとして存在する。さらにアニメ、マンガ、ゲームとひとくくりと言われるが、その中でもゲームであれば大雑把な分類ではあるが電源系（家庭用ゲーム、ブラウザゲームなど）と非電源系（ボードゲーム、カードゲームなど）に分類できる。そして、それぞれが独立した一分野としてあり、さらにその中でも細分化されていく。このように際限なく細分化されていくオタクのコミットメントする分野の多さが、オタクを考える上でのむずかしさを産みだしている。

しかし、オタクと総称して説明することに対して、私たちにはそれほどの違和感がない。ということは、何らかの共通点があると前提して、私たちはオタクについて勝手に論じている。その前提としてよくつかわれるものは「アニメ、マンガ、ゲームにのめり込む人達」というものがある。しかし、オタクといわれる人たちはアニメばかりに関心があるわけでもない。オタクを考える上で通俗的に言われるような大雑把な前提だけで考えてしまうことは無理がある。もうすこしオタクを考える上での枠組みの整理が必要だと考えている。確かに「アニメ、マンガ、ゲーム」はオタクを特徴づける重要なジャンルであるが、オタクとされる人たちのコミットメントする1ジャンルとして考えるべきだろう。ここではオタク論の中でも包括的な視点にたつものを主に考察し、各論的なものに関しては2節以降に紹介する。

その前に、オタクの定義について整理する。中島梓は『コミュニケーション不全症候群』のなかでオタクについて論じている。コミュニケーション不全症候群とは現代の特徴であり、すべての現代人に当てはまるとしたうえで、それは「他の存在」への想像力の欠如という特徴を持つ。そして、過密化した現代社会においてこそ成立するものだとしている。中島によればオタクは「コミュニケーション不全症候群という現代の特性に、最初に適応ないし過剰適応したニュータイプたち」である<sup>(4)</sup>。「オタク」という呼称はその関係が他者ともかわるもので個別的ではないこと、自分のテリトリーをしょってここにいるのであるということの主張である。中島のオタク論において注目すべきなのは、オタク達は異常であるという前提に立って述べているのではなく、現代社会におけるテリトリー維持（もしくは個人としての強固な自我の維持）のむずかしさからくる、生きていくための選択肢の一つとしてとらえていることである。

また、趣味人や数寄者と言われるような人たちと、オタクがどう違うのかと語られることもある。大澤真幸は、オタクと趣味人を区別するものは意味の重さと情報の密度の間の極端な不均衡にあるという。一般的には有意義なことだから情報が集積されるのであるが、オタクに関してはそれが成立しないという。情報は有意味性への参照を欠いたまま、それ自体として追求され集められていく。「意味」は常により包括的なコンテキスト、外側のコンテキストへの参照を前提としているが、オタクの集める「情報」はそうした外側のコンテキストへの参照を欠いているという<sup>(5)</sup>。大澤の論については後ほど触れる。中島と大澤の共通した見解としては、

70年代から80年代にかけての社会の変化にともない、オタクとされる人たちは成立したということである。オタクは80年代以降の社会と密接に結びついている。その意味で、オタクを考えることは現代社会や、現代文化そのものをみる上で十分意義がある。

### 1-1 「大きな物語」と「小さな物語」

オタクが現代社会と深く関わりを持つ存在であるということは了解できた。そのうえで、オタクとはどういう性質を持つのかを考える。大澤はオタクの本性についての仮説ということで、鉄道マニアたちのエピソードを紹介しながら論を展開する。それによると、鉄道マニアがオタク以前のオタク的な生き方をしていた人たちだという。鉄道は、彼らが生まれ育った土俗的な共同性から解放するほぼ唯一の媒体だったとする。近代社会は直接の面識関係からは独立した広域の社会空間のメンバーであることを自覚し始めた社会であり、この社会を実感するためには、触れることのできる物質的手がかりが必要で、それが鉄道だったという。鉄道マニアは鉄道のネットワークの中に「普遍的な世界の全体」を写し出し、享受することができるのだという。このような感覚はオタク達の中にもあって、極端に微細でローカルなものの中に情熱を傾けることで、実は普遍的な世界を写し取ろうとしているのではないか。アニメやマンガ、アイドル、何でもいいのであるが特定のジャンルになぜこだわるのかといえば、それが欲望を引き出すことができるからで、なぜなら、そこに普遍的な世界が内面化されているからだという<sup>(6)</sup>。オタクは一見狭い領域にしか関心を持たないように見えていて、実は特殊な領域から普遍性をみているのだということである。大澤の言う「普遍的な世界の全体」は次に述べる大塚英志の「大きな物語」と類する考え方である。

大塚英志は80年代に流行したマンガ『聖闘士星也』『ファイブスター物語』や、「ビックリマンチョコ」のおまけシールなどを事例にして、「物語消費」という概念を提案している。「物語消費」とはコミックなり玩具それ自体が消費されるのではなく、これらの商品をその部分として持つ「大きな物語」あるいは秩序が、それらの背後に存在することで個別の商品が初めて価値を持ち、消費されていくのだという。この消費活動が反復されていくことで、「大きな物語」の全体像に近づくことができるのであると信じ込まされて、消費活動を行っている。大塚が言う「大きな物語」とは、個別の物語に含まれている世界観と称されるような裏にある歴史、社会風俗、登場人物の心情、ロボットアニメであればそのロボットと科学との整合性など、細かな設定の総体を指している。対して「小さな物語」とは、総体としての世界観から抜き取った部分をもとに描かれた特定の物語を指す。マンガやアニメの1話分の話や、小説の1冊分の話が「小さな物語」と定義される。つまり、「大きな物語」が秩序を与えることで「小さな物語」が成立している。このことは、ある作者が作成した物語でも「もしかすると・・・」というまた別の話を展開することを可能にする<sup>(7)</sup>。

オタクについて論じるさまざまな論者も同様のことを言うのであるが、オタク達はアニメな

どの一話一話のドラマの中から、物語とは一見かわりのない情報も手がかりにしながら、背後に隠された世界観を探ろうとしたのではと考えている。通常大塚が言うような世界観そのものは直接的に消費することが難しいので、具体的な商品によって消費されていくのだが、実は、具体的な商品の次元とは違う、背後にあるものをいかに読みとるのが重要になる。物語そのものもそうだが、作家がどのように物語を描いているのかもオタクにとっては関心事になる<sup>(8)</sup>。

大塚の言う「物語消費」についてもう少し考えてみよう。彼は「ビックリマンチョコ」を例にあげて、「消費者が〈小さな物語〉の消費を積み重ねた果てに〈大きな物語〉=プログラム全体を手に入れてしまえば、彼らは自らの手で〈小さな物語〉を自由に作り出せることになる<sup>(9)</sup>」という。ビックリマンチョコに封入されたシールのうち一枚をそっくり複写したシールを作れば犯罪になるが、その世界観にしたがって新しいキャラクターを創造し、シールとして売り出した時、それはオリジナルを複写したものでないという限りにおいて、偽物ではない。さらに、オリジナルと同じ世界観に基づいて作られたものであるから、消費者によって創られたものと、オリジナルはどちらも同じ価値を持つ。つまり「本物」と「偽物」の区別がつかなくなるという。原作マンガの人間関係を正確に用いて原作とは違う物語を作り出す同人誌のことを大塚は『キャプテン翼』を事例として述べている。『キャプテン翼』という原作マンガにおける少年同士の関係に重点を置いて、いわゆる「世界観」を抽出し、それにしたがって同人誌版『翼』を描いたのである。こうしてつくられた作品は少なくとも盗作ではない。大塚の物語消費論では、まず「大きな物語」と「小さな物語」があり、同人誌においては「小さな物語」だけでなく本質的な「大きな物語」も消費のために利用されようとしていると主張する。

## 1-2 物語の喪失とデータベース消費

大澤はオタクには普遍的な大きな物語が背後にあるといい、大塚は大澤のような普遍性を意識しているのかはさておき、個別の作品に内包された「大きな物語」という前提がオタクの消費行動と関わりを持っているという。大澤と大塚の論には、オタク達は「大きな物語」を前提に何らかの行動をしているという共通点がある。しかし、東浩紀は大澤らが言うような「大きな物語」そのものが失われているのではないかと述べる。大塚の論と東に共通しているのはボードリヤールのシミュラクルの概念を参考にしている点であるが、東はシミュラクルのレベルで働いていることについて、「二次創作」という文脈で語る。東の定義では、二次創作とは原作のマンガ、アニメ、ゲームなどを主に性的に読み替えて制作され、売買される同人誌や同人ゲーム、同人フィギュアなどの総称である。同人誌などはコミケットなどで売買され、最近では pixiv といったイラストコミュニケーションサイトなどによっても媒介され、消費されている。消費者に限らず、制作者も自らの作品のパロディを描いたりすることもある。また、

原作も先行作品の模倣作であることが多いとして、「オタク系文化の作品は、近代的な一人の作家によってではなく、そのような無数の模倣や剽窃の連鎖の中で生み出されているわけだ<sup>(10)</sup>」という。

もうひとつ東は虚構重視の態度をオタクの行動の特徴としてあげている。先程述べた中島梓の「おたく」という二人称についての論考を紹介したうえで、オタクは虚構と現実の区別がつかないのではなく、社会的現実が与えてくれる価値規範と、虚構が与えてくれる価値規範のあいだのどちらが、人間関係にとって有効なのか、東の言葉を借りて具体的に述べるなら「朝日新聞を読んで選挙に行くことと、アニメ誌を片手に即売会に並ぶことと、そのどちらが友人たちとのコミュニケーションをより円滑に進ませるのか<sup>(11)</sup>」という、両者が天秤に掛けられた結果として、オタク達は虚構を選択したのだという。東は社会全体のまとまりが弱体化し、リオータルが言うような《大きな物語》が失われていった結果、オタク達はその空白を埋めるための行動様式を身につけた人たちだという。

そして、東は大塚の物語消費論を参考にしながら、自分の論を展開していく。ここで出てくるのは近代とポストモダンという区別である。「大きな物語」が機能した近代においては、私たちの意識に映る表層的な世界があるとともに、他方では表層を規定している深層（大きな物語）がある。しかし、ポストモダンの到来によってこれが変化しているのだという。東はそれをデータベース・モデル（読み込みモデル）という。典型的な例として彼はインターネットをあげている。インターネットにおいてすべてのウェブページを規定するような、隠れた大きな物語はない。しかし、表層的記号の組み合わせだけで成立した世界でもない。インターネットには符号化された情報の集積があり、それと同時にユーザーたちの読み込みに応じたウェブページも存在するという二重構造がある。ここで近代と異なるのは、表層を規定するものが隠れた情報を読み込むユーザーの側にあるということである。東のいうデータベース・モデルは、その読み込み次第でいかようにも変化していく<sup>(12)</sup>。このような前提で大塚の論を読み込むと、大塚が言う「小さな物語」と「大きな物語（世界観）」の二重構造は、見せかけと情報の二重構造に読み替えられる。東の論には「大きな物語」は存在しないことになっている。そうすると、東の言うデータベースとは何なのか、疑問になる。

東は大塚の物語消費論について一定の評価を与えている。80年代末のオタク系文化は大塚が言うようなひとつの世界観や歴史観を見出すことが重要であった。現実とは別の虚構としての物語が必要だとされていた。だから大塚は虚構としての世界観や歴史観を「大きな物語」と述べている。しかし、東は現状のオタク達はそうした虚構を必要としないという。そもそも世界がデータベース化し、世界全体を見渡す必要がないからだ。東が言うところのオタク達は、原作の物語とは無関係にイラストや設定だけが単独で消費され、その断片を用いて消費者が勝手に思い入れをしていくという、別の消費行動が目立ってきている。作品そのものの背後にあるメッセージや意味には、それほどの関心を抱かない。それを、東は「キャラ萌え」とい

う言葉で表している。東が言うオタク達は、作品そのものではなく、その作品に登場するキャラクター達に注目する人たちである。作品もメッセージではなくキャラクター達のデータベースとして機能している。大塚が言うようなメッセージとしての「大きな物語」は存在しない。それよりも使いやすいように加工されたデータの集積されたもの（データベース）として作品が存在しているとするのが、東のオタク文化に関わるコンテンツに対するとらえ方である。

### 1-3 「大きな物語」？それとも？

いままで大澤、大塚、東のオタクに関わる論考について概説した。ここでは彼らの論の特徴をいくつか述べていく。まずは「大きな物語」についてである。大澤と大塚はオタクの背後にあるものを「大きな物語」として述べていて、とくに大澤の場合リオタールのそれに近いものを想定しているのではと考えられる。まずは大澤の議論を東の議論と対比させながら考える。

大澤は東のいうデータベース消費について批判をしている。東は「大きな物語」が失われていると語るのであるが、大澤はそうではないという。大澤は「大きな物語」は、物語消費の延長上に現れるものだという。たとえばガンダムであればさまざまな作品がつくられ続けていて、その作品群に共通する世界観がある。確かに個々の作品に比べてその世界観は大きなものであるが、特定のひとつの物語にすぎない。こうした「大きな物語」をも包括するより大きな物語は「原理的には、任意の物語をその内部に含み、任意の物語をそこからの生物と見なし得るような、メタ物語的な領域でなくてはなるまい<sup>(13)</sup>」としたうえで、メタ物語的な領域として機能する超包括的な「物語」の存在を前提としている。データベース消費にしても、求められる普遍性の水準が上昇した時に現れるもので、あくまで大塚が言うような「物語消費」の延長線上にあるのだというのである<sup>(14)</sup>。大澤はオタクについて「きわめて包括的な普遍性が、まったくの特殊性へと反転したうえで欲望されている<sup>(15)</sup>」という逆説をその特徴としている。対して東はそうした逆説がオタク達にはなく、あくまで分節化されたデータを自由に取捨選択していることに特徴があるとしている。大澤の東への批判は彼の主張から考えればせざるを得ない事である。「大きな物語」に関わる議論の中で、大澤は「オタク系文化」の背後には「大きな物語」の存在があると考えている。対してそのようなものはないとするのが東の論である。「大きな物語」という言葉を用いながら、正反対の論を展開している。大澤のそれは、リオタールが言うような「大きな物語」の存在がオタク文化にとって重要であるとしている。対して東のそれにはリオタールのような「大きな物語」が存在しないとしている。

単純に言ってしまうと、大澤や大塚は80年代オタクを、東は90年代以降のオタクを視野に入れて論じている。大澤のオタク論に関して言うと、概念として考えた場合理解しやすいものではあるが、実際の「オタク文化」を考える上では、枠組みが大きすぎると私は考えている。大澤が「現在のオタクの実態」にそった議論が展開できているのかというと、多少疑問が残る。大澤の念頭にあるものはどういうオタクなのか、先程も述べたようにおおよその見当は

つくのであるが、現在のオタクではないように読める。

とはいえ、大澤の論の展開に関して言えば、オタク論を考える上で十分示唆を与えてくれる。すべてをとらえるための枠組みは理想である。しかし、そのためには精査をしなければならない。最終目的をそこに定めるとしても、オタクの枠組みを考えるためにはいまだ十分なデータがそろっていない。大澤の論に関して言えば、その有効性を大澤が前提としているオタク達のデータを用いて実証しなければならない。大塚も東も何らかの形でオタクに直に触れてきた人たちである。その経験則のようなものが、その論の背後にある。それは客観性に乏しいものであるかもしれないが、オタクの実態に関して言えば、大澤より彼らの論がある程度とらえていると考えられる。

筆者はここで大澤と大塚は 80 年代オタクを、東は 90 年代以降のオタクを扱っていると述べた。この世代論は古臭いが、オタクを考える上ではそれなりの意味をもつことがある。オタク世代の分け方としては、単純に昭和 30 年代生まれの特撮好きの第 1 世代、昭和 40 年代生まれのアニメ好きの第 2 世代、昭和 50 年代生まれのアニメキャラ、ガレージキット、声優などにはまる第 3 世代に分けることがある<sup>(16)</sup>。さらに平成生まれの第 4 世代を想定してもいい。年齢という素朴な指標は、オタクを考える上である程度の指標になる。なぜなら、オタクと自らを意識する人たちは、年代によってその考え方が変化しているからである。しかし、オタクが集まる場所にはさまざまな年代の人たちが同じように集まっている。コミックマーケット準備会とコンテンツ研究チームによる調査報告によれば、コミケットへの参加者の年齢構成はサークル参加者の場合 20 代から 30 代が男女とも多い。対して一般参加者は 10 代から 30 代まで均等な分布を見せている<sup>(17)</sup>。このデータをみると、決して多くはないが第 2 世代以前の参加者たちもコミケットに参加している。また、コミケットのようなイベントに積極的な参加をすることはなくとも、オタク系文化を享受し消費する人たちもいる。次節で紹介するインタビューの内容も、年代による差が見える内容でもある。

世代による考察も一つの手段として有効であるが、オタクのことを実際に調べる場合、他の調査にもまして、まずは対象とすべき人達を限定し、オタクとしての背景を綿密に調べなければいけない。しかし、そうして得た情報に依拠しすぎたモデルは、モデルとしての正当性に乏しく、最終的には、特定の状況下にある人たちについて述べるだけのものといわれてしまう。ある特定のケースではこうだと言っても、別のケースにあてはめることができないということは、モデルとしては妥当性のないものと考えられる。オタクについて知識を持たない人にとって、その話は聞いているとそうなのかと思えても、なんら意味のわからない話で終わってしまう。オタク論の多くはそうした要素が大なり小なり存在しているように思える。オタクに関する多くの論者は、ある特定の状況に限定した論の展開をしている。それが論として整合性が取りやすいからであるが、なぜか違和感を覚えてしまうのは、オタクの定義について、研究者間の合意ができていないからなのではないか。合意があったとしても、それは漠然とした「オタ



ク」のイメージでしかない。そのイメージを始まりにして論じているものが多い。80年代オタクと90年代オタクという曖昧なイメージのような、しかし、その場にいと実感できる、感性に基づくものがオタク論の根拠となっているのが現状である。

## 2. オタクへのインタビュー調査ーオタクの一事例として

1節ではオタクについてある程度包括的に扱おうと試みている議論を整理してきたが、それらの議論は「大きな物語」の有無というような抽象度の高い前提を議論の主軸においたものであった。しかし、オタクについて考察する場合、そのような抽象度の高い議論ばかりではいけないと考える。そのためには個別的な事例の収集が重要になってくる。その1例としてオタクへのインタビュー調査の内容を紹介する。その検討をおこなう前に、オタク論について整理し、オタクを考える際の視点について提言する田川隆博の論を紹介する。

田川はその論で「オタクとは、自らをオタクと定義し、オタクアイデンティティを獲得したものである」と定義している<sup>(18)</sup>。オタクは自らをオタクと規定し、オタクであることを語り、またオタクとみられないように日常生活を送るのだという。そして、各論化するオタク論に対して、オタクをアイデンティティの問題として定義することは、オタクとされる人たちの研究をする上で、無駄を減らすことになる。つまり、実際のオタク達の語りを収集する際の方向性としてこの考え方は有効である。田川は視点として今まで語られてきたオタク論は、私たちに興味深い視座を与えてくれるが、「大きな物語」というような抽象的な議論に終始してしまうか、印象論の強すぎるものになってしまいがちであったとし、その成果と実際のオタク達の語りの差異を考えることで、オタクについて考察を深めることができるのではないかという。

田川の論は、個別的な事例の収集および精査を念頭に置いたものであり、インタビューにおいても参考にした。インタビューの内容は「オタクのイメージ」「オタクとセクシュアリティ」「オタクと自己言及」というテーマを決めて、男性6名、女性8名に対して2012年9月から11月にかけて私自身が行ったものである。対象者については、まずオタクと自認している人たちであることを前提とした。そのうえで、TRPG（テーブルトーク・ロールプレイングゲーム<sup>(19)</sup>）というゲームの愛好者で、TRPGサークルに関わる人たちに自ら直接依頼をして許可を得た人から、スノーボール方式によってインタビュー対象者を抽出し、ソーシャルネットワークサービス mixi のメッセージなどを用いながら、インタビュー対象者にアポイントメントをとり、許可を得た人たちを対象としている。

### 2-1 オタクのイメージ

オタクのイメージについて対象者に聞いた。特にこちらからは詳しく述べるようなことはしていない。「オタクというとどういう人だろうか？」程度の曖昧な内容で聞いている。そのよ

うな質問への回答で、いくつか代表的なものを紹介する。これから紹介する意見は、オタクと自認する人たちが語る「オタクのイメージ」である。

「今のオタクで言うならば、えー、自分たちというか多くの人たちとちょっと違うよねというものに対して、基本オタクという言葉が使用されていると思います（中略）そのなかでも、だからもともとオタクという部分の、アニメおたくとか特撮オタクとかっていうものが、またその、気持ち悪いオタクというイメージがやっぱり残っていて、（中略）「なんかうちの彼氏サッカーオタクなんだよね」とか、その知識をしゃべりたがる人に対して、もしくは知識を収集したがる人に対して、オタクと言う言葉を使うイメージですよね。」（C／30代／女性）

「あのね、最悪なのは気持ち悪い（笑）。何をもってそんなにあんたはそれを好きなのという、理解不能、自分もまたオタクに細分化されるので、自分がやっぱ全然理解できないジャンルのオタクに出会った時は、異質なものを感じますね」（D／30代／男性）

「あこがれですね（中略）中学の友人たちがオタクだったから。俗にいうオタクやったんで、自分もあんな風になっただけでもっといっぱいしゃべれるのに、ていう感じのあこがれですね（中略）あとはなんか一個に集中してる感じ」（E／10代／女性）

彼らの意見を整理するなら、「何かをつきつめている人」「知識に対して貪欲である」という部分と、「気持ち悪い」というイメージである。オタク自身が自らを気持ち悪いと称していることは、自らのことを卑下しているというより、自分自身を醒めた視線から眺めての発言ではないかと思われる。「何かをつきつめる」という要素は、前節で述べた論者たちも多く指摘する部分であり、この点については今さら確認するまでもないだろう。「あこがれ」というイメージが語られたのは意外であった。友人がオタクだったということ、そのグループと一緒にいたいという思いからくる言葉だろう。

## 2-2 オタクとセクシュアリティ

オタクというと趣味に深くのめり込む人というイメージがまずある。そのためか、オタクと性に関わる論はあまり語られてこなかったが、2000年代に入って、精神科医の斎藤環が『戦闘美少女の精神分析』という本の中で、オタクとセクシュアリティの問題について論じてから、散見されるようになった。斎藤は『キャラクター精神分析』という本の中で「キャラ」という概念を用いながら、オタクに関わるさまざまな現象を考えている。ここでは「萌え」と呼ばれるものに関する斎藤の議論を概説する。「萌え」は定義しづらいものであるが、斎藤は自

ら乱暴ながらと断りを入れたうで「虚構のキャラクターによって喚起される疑似恋愛的感情」と定義している<sup>(20)</sup>。インタビューでも斎藤のこの定義にある程度即したうで、「二次元を性的な対象としてみる事」について聞いてみた。また、オタクというと男性がまずイメージされるが、女性にオタク的な趣味に耽溺する人がいないわけではない。女性たちの性に関する語りについても注目すべき内容が見受けられた。まずは男性の語りから述べる。

「自分が欲しいものを投影した結果が、その好みのジャンルやらなんやらになるんじゃないかなという(中略)3次元に持ち込まないなら勝手にしたらいいんじゃないかな(中略)2次元でこんなこんなこんなキャラが好きだから、3次元のはこんなこんなこんながいいとはざいているやつは、まあ、だめですよねという。だから、実在しないステータスがその人の好みだったとして、3次元にそれを求めるのは無理な話という」(B/10代/男性)

「二次元の話って言うのはさきほども言いましたように、例えばエロと絶対逃れられない。物語というか、お話、人が、一般大衆が物語に求めるものというのは、適度なバイオレンスと、適度なエロチシズム。それが現実にもあると思います(中略)あの、心の中で思っているのは十分ですけど、最近表に出してもいいような風潮になってきましたけれど、思っちゃうのは仕方ないわけです」(D/30代/男性)

Bの語りから見えてくるものはオタクの「虚構」と現実に対する態度である。「3次元」である現実には「2次元」を持ち込むことは許されないと考えている。これはあたり前の態度としてBは語る。Dは「虚構」とエロ(セクシュアリティ)は逃れられないものだと語る。「思っちゃうのはしかたがない」のである。斎藤はオタクの強い虚構志向に注目するが、BとDに関して言えば、虚構と現実を実は厳密に区別し、両者と一定の距離を保ちながらつき合っている人たちなのではないかと推測できる。BやDの言葉に従えば、2次元(虚構)を3次元(現実)に持ち出すのはルール違反となる。特にBの意見と、斎藤の「萌え」についての議論とすり合わせると、斎藤の意見とBの意見は共通点を持つ。ただ、「持ち込んではいけない」と強く自己規制をかける点は、彼が社会と自分自身との関わりを強く意識している事が反映している部分と考えられ、興味深い。次に女性の意見を紹介する。

「なしとは言わないけれども非常に男性に偏った指向だな(中略)いわゆるやおいとかを書く場合において、その、自分の性対象じゃないんです。キャラクターどうしが性対象に思っている行為に至ったりというのがあって、世の人が感情移入して読む時点で、その、性の道具にすることは可能ですけれども、それよりはその二人のキャラクターがいちゃついたり、ていうのを楽しむ方向性で(中略)女性の場合は乙女ゲーとかにいつてるなあという気がして、性的とい

うよりは、恋愛的な、こう視点でみる」(C／30代／女性)

「感覚がわかりません。萌えはわかりません、全くもってわかりません。あと二次元に恋をしているっつう感覚もわかりません。残念ながら。ちょっと意味不明です」(E／10代／女性)

「あのですね、まあ観るのはありだとは思うんです。自分たちでかいて自分たちで楽しむのはありだと思うんです。ただ、あのあたしが結構好きなのは、あの、いわゆる 2.5 次元で、役者さんの人がいる分で、そこに送りつけるのはなしだと思うんです。わたしの意見として。当人には見せんように自分たちだけで楽しんどきという。まあ、あたし自身はそれをあんまり読みはしないけど、楽しむのはありだと思っています。」(G／40代／女性)

性行為に関わる虚構を、自分たちの頭の中で想像するという話に関しては、女性と男性ではあたり前であるが相違がある。肉体的な意味での性対象として 2 次元のキャラクターがダイレクトに結びつくのは男性的な思考であるが、女性の場合複雑である。性的な関わりについて聞いた時の答えとしては、基本 G のように「敬して遠ざける」対応が表向きの対応として考えられる。ただ、G の場合現実の存在（役者）が、虚構を演じる内容が好きだという。G の語りを借りるなら 2.5 次元が好きなのである。G は男性たちがダイレクトに二次元と性を結びつける志向に対して理解を示そうとしている。E は意味不明だとしつつも、この後に現実の女性が出演する AV を見る男性は気持ち悪くて、アニメの方がまだましだと語ってくれた。

オタクを考えるということであれば、C の意見が興味深い。男性が性的な妄想にふける場合、自らをその渦中において耽溺する傾向があるのに対して、女性が性的な妄想にふける場合（C は『『やおい<sup>(21)</sup>』を書く場合』と具体例を示している）自分自身をその渦中において妄想するのではないとしている。自分とそのキャラクターが性的な関わりを持つことを妄想するのではなく、作品中のキャラクターどうしが関係性を持つことに妄想するのだという。C のような性的嗜好をもつ人たちを「腐～～」という表現で表す事があり、最近では「腐女子」という言葉が女性のオタクを指す用語として浸透しつつある。腐女子とは男性同士の恋愛やセックスを描く「やおい」や「ボーイズラブ (BL)」を嗜好する人をいう。C は自らも腐女子だと言いながら、そのこと関わる内容について話してくれた。その一部であるが、以下に紹介する。

「いわゆるやおいとかを書く場合において、その、自分の性対象じゃないんです（中略）性の道具にすることは可能ですけれども、それよりはその二人のキャラクターがいちゃついたり、ていうのを楽しむ方向性で、自分はあくまで部外者であったり、という方向（中略）好

きなキャラ。なんかこう、ゆがむとかこう理想化する時に性はあまりついて来て欲しくない場合があるんだろうなというのが。もちろん全ての人ではないんだけど、その、性欲だけで相手のことを好きでもないという、リアルな男性に近い形を女の子は求めているので、嫌なので、だから、それならって女の子にすきすきやってるのはやっぱりこう虫が好かない感じになるので、男性キャラに好きあっていちゃいちゃしているのは、とてもかわいらしく見える。もしくはふられてる姿」(C/30代/女性)

女性は男性の一種即物的な性的関係ではなく、キャラクターどうしの関係性を重視している。その世界の中でどのようにキャラクターが生きていて、どのような関係があって・・・と妄想している。こうした関係性重視の性的妄想を嗜好する女性に対して男性はどう思っているのだろうか。以下に紹介する。

「女性の萌えるというのは、萌えるとか、高まるとか女の子の人が言うのって、あれほんとに危険なんですよ、感じるんです。女性の萌えるって本当に萌えてるんだとかって(中略)恋愛の形式としてみれば、たんに男のキャラクターどうしが絡んでいるだけの話であって、お話の形状、うすいほうのお話の形状は、単なるラブストーリーです」(D/30代/男性)

関係性重視の妄想に耽溺する女性に対して、Dは敬意に似たものを抱いている。男性にとって女性の「腐った話」は理解をしようとしつつも難しい話になるのだろう。腐女子については詳細を論じることはできないが、直接的な性的対象としてアニメや小説などのキャラクターに耽溺するような人たちとはまた違う位相で、性的妄想を嗜好する人たちが一定数いることは確かである。

## 2-3 オタクの自己言及

オタクが自分自身を語るということについて、どう思っているのだろうか。先程も述べたが、オタクという語はオタク自身が自らを語る語として定着していった。田川は「オタク自身がオタクという語を用いて自らを語り、自らが属する共同体を語る」ということを確認したうえで、オタクが自からオタクと定義し、語り始めることは、オタクがアイデンティティの問題であることを表しているのではないかという<sup>(22)</sup>。田川のこの指摘は興味深く、インタビューでも田川の言うことを念頭に置きながら、自らが自己言及することについてどう思うかと聞いてみた。すると、自己を語ることにについて否定的な意見があった。

「誰でも割とやりたいとは思いますが、たぶんじぶんもやりたいと思っているのだから、他の人もやりたいんだろうと。なんですかねえ、空気読んでやればいいんじゃないかなあ

と」(A／10代／女性)

「なんか、あまり自分のことをみだらにしゃべったらあかん、あとあと後悔するだろうなあ（中略）まあ・・・そんなにないですね。なんかあんまり自分のことよりも、なんか他の人のことの方が気になるというか」(F／10代／男性)

A の意見は消極的な肯定である。A の場合、さらに自己言及について聞いていくと「できるだけやらないように控えてはいます」といわれた。みだりに語るべきではないということなのだろう。それは F にも共通している。F は自分のことをみだりにしゃべるべきではないという感覚がもともとある。彼らのように自己言及（自分語り）を控えるパターンもあれば、していくことに対して何らかの意味があるとする場合もある。

「自分の好きなジャンルが、自分のアイデンティティのひとつになっている。これの好きな私が私だからそれを知ってほしいなというアプローチのひとつ。」(B／10代／男性)

「あの、せざるを得ない人が、せざるを得ないタイプの人がたいていオタクになっている（中略）ひと時前にはやった自分探しがあって、さらにそこでおれはこうなんだよ、普通とは違うんだよって言って、相手にあいつ普通じゃないねオタクだよねって認めてもらわないとアイデンティティが、成立しないのでしゃべらざるを得ない人たちだと思います」(C／30代／女性)

「オタクがオタクとしてのヒエラルキー、その部分を語るのは、特に知識にかたよるという人は多いので、そうしないと他者とコミュニケーションがはかれない（中略）自己言及、語るそれはあると思います。多くなる傾向は認めます。けど、他の方はしないの？「私これすきあれすき」「あれ見てこう思った」最近普通にブログとかやってたら、みんなすさまじく自己をさらします」(D／30代／男性)

「自己言及でもしてるときって自分では気持ちいいから意識ないんじゃないんですか。気持ちよく話す時はありますし、どんな感じだていうか、出来るだけ相手の反応を見ようとは心がけますけど、タイミングによりますからね。出来てるかどうかは別として、言う時はあると思いますよ」(G／40代／女性)

上記の意見に関して言えば、自己言及をせざるを得ない人がオタクだという意識が彼らの中には共通してある。B は自分の好きな事がアイデンティティのひとつとなっていて、それを

知って欲しいだから自己言及するという。この意見の面白いのは「アイデンティティのひとつ」と述べていることである。Bにはオタクとしてのアイデンティティとは別のアイデンティティがあるという意識がある。「オタク」というアイデンティティが、Bの中で他のアイデンティティと別のものとして認識されている。Dはオタクの中でのコミュニケーションとしての自己言及を語りつつ、一般的に行われているブログなどと自己言及に差異があるのかと疑問を投げかけている。CとGの意見は一般的な自己言及についての意見であるが、この二人の意見で興味深い意見は別にある。

「女の子たちでは、そうなんだけど、でも女の子はちょっと違うというレッテルは非常に怖いので、みんなの中でわたし普通というの非常に重要視しててしゃべりたがる。で、普通のふりをする、でも本当は普通じゃないあたしたちという部分で、こう、そういう友達が集まった時に語るし、確認し合うし、きょうよう、共有したがるし、という傾向が、あるなあとは思います」(C/30代/女性)

「知ってほしいはないですね。たぶんコミュニケーションとして、だから聞かれたらいって、相手もそれに興味があるとわかったらどんどん言ってしまう感じ」(G/40代/女性)

女性は男性と違って、オタク趣味を公にすることはない。Cが言うように「ちょっと違う」というレッテルが怖いので、普通を装う。杉浦由美子は『腐女子化する世界』のなかで、腐女子は見た目も行動も一般の女性と差がない。だから目立たないのだと言う<sup>(23)</sup>。インタビューの中で、Cは普通の人と変わらずにすごしながら、共通する趣味の持ち主どうしとはひたすら趣味の話を語りあいたい。男性のオタクにはもう少し社会性を持ってほしい。そうしないと「気持ち悪い」と思われてしまうし、それは勘弁してほしいと語っていた。この意見は男性と比較して、女性が外部としての社会を意識する度合いの強さを示すものとして興味深い。Gもむやみに語ることはしない。あくまで「同好の士」と語りあうだけである。その場での自己言及をGは容認しているだけである。自己言及に関して言うと、男女でその意識に差があるようだ。

### 3. オタクと他者

1節ではオタクについての論説を、2節ではオタク達の語りを述べてきた。ここではそれらの検討をおこないながら、本論におけるオタクへの視点を提示したい。結論としては、田川の論に一定の評価を与えつつ、それに付加したい。田川が言うようにアイデンティティの問題としてとらえた時、オタクの研究は特殊な事例を扱いつつも、比較的普遍的なテーマとして考察

することが可能になる。そこにもうひとつ視点を加えるとするなら、オタクと他者との関係も重要である。ここでいう他者とは、オタクというアイデンティティを持った人以外の人たちのことである。オタクはオタクアイデンティティを持たない人たちに対して意識的であれ、無意識的であれ緊張する。女性たちがオタクであることを隠すこともそうだろう。女性は男性のオタクのように社会と隔絶したイメージで語られたくないという思いから隠す。つまり、他者との関係性に対して繊細である。それは、男性のオタクに関しても同様である。ただし、女性と違って一種の開き直りの対応をする人もいれば、社会性を維持しなければならないと思う人もあり、さまざまである。オタク達の持つリアリティはそれぞれの状況に応じた個別的なものである。さらに言うと、オタクは決して特定の分野にはまるだけでもない。さまざまな趣味的な分野に入りこみ楽しむタイプもいる。そういう人であれば、複数の趣味を持ち、その趣味について語ることもある。

その行為は東の言うようにデータベース消費的な事もあるだろうし、大塚が言うような物語消費をしているととらえることもできる。オタクとしての行為はそうかもしれないが、オタクとしてのアイデンティティを考える場合、他者との関係性をオタク達は意識しているのではないだろうか。だから他人から見れば「気持ち悪い」のではと自らのイメージを語るのである。他者はオタクの中で大きな位置を占めている。それは緊張感を伴うものである。気持ち悪がられたくはない、普通に暮らしたい、しかし、趣味は大切にしたい。どうしたらいいのだろうか。自分自身がどのように他者と向き合っていくべきなのか、オタク達は常に考えているのではないか。

オタクを考える上で、他者という「外部」とどのように関係を取り持とうとしているのかを考えることは、無駄な事ではない。それこそが自らのアイデンティティを意識させている。他者と自らが違う存在として意識したうえで、オタクは他者と関わろうとする。だから「アイデンティティのひとつ」なのである。オタクとしての自分と、他者と関わる自分を区別している。一般的な人間関係というものがあると前提を立てたうえで、オタクはそれに沿って行動することに神経質である。一般的な人（オタクから見た「他者」）と比較して、その人よりも他者を強く意識しているのである。

今まで述べてきたことは、「ごく普通の人」と自分自身を意識する人たちとどう違うのかと思われるだろう。確かにそうである。オタクも普通の人となんら変わらない。オタクはオタクという特殊な人種ではない。オタクとは現代社会で爛熟した文化を享受する「普通の人」たちである。オタクは、自分たちを区別する他者の作り上げた境界線を強く意識し、さらに自らもそれを強化しながら、それをアイデンティティの境界線として考えているのではないか。オタクを考えることはオタクそのものを考える以上に、現代を考えることである。現代の風俗、文化、社会状況をオタクという濃密なフィルター越しにみることが可能である。オタク研究においては、オタクという現象を考えるよりは、現代文化の研究として考えるべきである。その場



合、記号論など抽象度の高い議論でオタクを論じることもできるかもしれないが、それよりはもう少し具体的な文化現象として考えることも重要である。また、オタクであるということのコンプレックスの問題は、オタクのアイデンティティに関わるものとして考えられる。

オタクの研究に関してはいまだに課題とすべき点がおおい。現状としては、他者が作り上げるオタクの境界線が薄れてきている。今まで述べてきたようなオタクと非オタクとの緊張感が、そこには存在しなくなるのだろうか。それとも、緊張感の持ち方が変化していると見るべきなのだろうか。ではどのような緊張感があるのだろうか。オタクと称する人たちの実態については十分理解できたとはいえない。

また、現状のオタク文化の変化が何をもたらししているのか、ここでは十分に論じることができなかった。オタクを考えるためには個別の事象の蓄積が重要だと考えられるので、今後より個別的な事例を対象としながら、個々のアイデンティティやコミュニティに関して分析を進めていく必要があるだろう。オタクと宗教との関わりも興味深い。たとえば聖地巡礼とされるオタクたちの行動と宗教の巡礼行為とを結び付けた研究が行われているが、それ以外のアプローチでも「聖地巡礼」と呼ばれる現象について考察できないだろうか。以上の他にもさまざまな課題がオタク研究には山積されている。それらは今後の研究課題としたい。

〔注〕

- (1) 岡田斗司夫『オタク学入門』新潮 OH! 文庫版, p.13。
- (2) 同上 p.374。
- (3) コミックマーケット準備会『コミックマーケットとは何か』URL : <http://www.comiket.co.jp/info-a/WhatIsJpn080225.pdf>
- (4) 中島梓『コミュニケーション不全症候群』ちくま文庫版, p.49。
- (5) 大澤真幸「オタクという謎」p.26。
- (6) 同上 pp.28-9。
- (7) 大塚英志『定本物語消費論』pp.10-2。
- (8) 岡田『オタク学入門』など参照。
- (9) 大塚『定本物語消費論』p.15。
- (10) 東浩紀『動物化するポストモダン』pp.41-2。
- (11) 同上 p.43。
- (12) 同上 pp.50-4。
- (13) 大澤「オタクという謎」p.30。
- (14) 同上 pp.30-1。
- (15) 同上 p.31。
- (16) 岡田『オタク学入門』pp.56-60。
- (17) コミックマーケット準備会『コミックマーケット 35 周年調査 調査報告』p.4-5。
- (18) 田川隆博「オタク分析の方向性」p.78。
- (19) テーブルトーク・ロールプレイングゲームとは、ゲーム機などコンピュータを使用せずに、紙と筆記具、サイコロなどの道具を用い、3~6 名前後の人間がルールブックに記載されたルールに原則したがいがながら、ゲームマスターと呼ばれるプレイヤーが提示する状況に対して、他の参加者が会

話をしながら対処していくゲーム。TRPG（テーブルトーク・ロールプレイングゲーム）は日本で生まれた造語で、アメリカで RPG といえば、このゲームのことをさす。

- (20) 斎藤環『キャラクター精神分析－マンガ・文学・日本人』p.187。
- (21) やおいとは、おもに男性キャラクターどうしの恋愛関係を描いた二次創作作品を指す。書き手が作品について自虐的に表現した「ヤマなし」「オチなし」「イミなし」の頭文字の3文字をとって「やおい」と称したとされる。時代の流行などに応じて、やおい作品に用いられる男性キャラクターは変化する。
- (22) 田川「オタク分析の方向性」p.77。
- (23) 杉浦由美子『腐女子化する世界』p.41。

#### 〔参考文献〕

- 東浩紀，2001 年、『動物化するポストモダン』講談社現代新書。
- 東浩紀編著，2003 年、『網状言論 F 改－ポストモダン・オタク・セクシュアリティ』青土社。
- 東浩紀編著，2012 年、『日本 2.0』思想地図 β vol.3，ゲンロン。
- 大澤真幸，2006 年，「オタクという謎」『フォーラム現代社会学』5，25-39。
- 大塚英志，2001 年，『定本 物語消費論』角川文庫。
- 岡田斗司夫，2000 年，『オタク学入門』新潮 OH！文庫。
- 金田一「乙」彦，2009 年，『オタク語事典 ～マンガ・アニメ・ネット・ゲームの最新&定番ワードがまるわかり』美術出版社。
- 金田一「乙」彦，2009 年，『オタク語事典 2』美術出版社。
- コミックマーケット準備会『コミックマーケットとは何か』
- URL : <http://www.comiket.co.jp/info-a/WhatIsJpn080225.pdf>
- コミックマーケット準備会『コミックマーケット 35 周年調査 調査報告』
- URL : <http://www.comiket.co.jp/info-a/C81/C81Ctlg35AnqReprot.pdf>
- 斎藤環，2006 年，『戦闘美少女の精神分析』ちくま文庫。
- 斎藤環，2011 年，『キャラクター精神分析－マンガ・文学・日本人』筑摩書房。
- 杉浦由美子，2006 年，『腐女子化する世界－東池袋のオタク女子たち』中央公論新社。
- 田川隆博，2009 年，「オタク分析の方向性」『名古屋文理大学紀要』9，73-80。
- 中島梓，1995 年，『コミュニケーション不全症候群』ちくま文庫。
- ，1998 年，『タナトスの子供たち－過剰適応の生態学』ちくま文庫。

#### 〔付記〕

本稿は関西社会学会第 64 回大会（於 大谷大学）において発表した内容を加筆修正したものである。

（わたなべ しゅうじ 社会学研究科社会学・社会福祉学専攻博士課程修了）  
（指導教員：千葉 芳夫 教授）  
2013 年 9 月 30 日受理